

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SMARTPHONE
TAZMANIA CELL BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN TRANSAKSI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

Dedy Ramadita

L200 120 070

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SMARTPHONE
TAZMANIA CELL BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN TRANSAKSI**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

Dedy Ramadita

L 200 120 070

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Umi Fadlilah, S.T, M.Eng.

NIP.197803222005012002

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SMARTPHONE
TAZMANIA CELL BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN TRANSAKSI**

OLEH

Dedy Ramadita

L200 120 070

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi Dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
29-01 Pada hari, 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Umi Fadlilah, S.T, M.Eng.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Ir Bana Handaga, M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 8 Feb 2017

Mengetahui,

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Husni Thamrin, S.T. M.T. Ph.D.
NIK : 706

**Ketua Program Studi
Informatika**

Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK:970

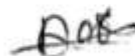
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 1 Feb..... 2017

Penulis



Dedy Ramadita

L200120070

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SMARTPHONE TAZMANIA CELL BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN TRANSAKSI

ABSTRAK

Pada perkembangan teknologi yang sangat pesat ini semua dapat memanfaatkan teknologi komputer dalam memperluas daerah pemasaran produknya. Toko Tazmania Cell adalah Toko yang bergerak pada bidang penjualan smartphone. Toko Tazmania Cell perlu mengembangkan lingkup pemasarannya sehingga bisa menjangkau pelanggan yang berada di tempat yang jauh. Penerapan sistem informasi berbasis web menjadi pilihan sebagai media promosi dan pembelian yang tepat. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Aplikasi ini dibuat menggunakan metodewaterfall, yaitu pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Hasil akhir dari aplikasi ini adalah user bisa dengan mudah mencari informasi dan belanja menggunakan aplikasi ini. Admin bisa mengelola data yang ada dalam toko tersebut dengan mudah dan nyaman serta bisa memberikan informasi kepada user mengenai produk yang diinginkan user.

Kata Kunci : Aplikasi, *E-commerce*, *Waterfall*, PHP, MySQL.

ABSTRACT

In era of technology development , all of aspect could take advantages by using technology to expand the product marketing. Tazmania cell is a store that focuses on the sales of smartphones. Tazmania cell need to expanding range of marketing that can reach customers in distant places. Assembling of web information system of choice as promote media and right purchase. This application use PHP programming language and my SQL database. This application is built using waterfall method, working on from a system according to sequentially or linearly. The result of this application is user can easily find information and expense using this application. Admin can process data in that store easily and comfort or can giving information about product is user wish.

Keyword: Application, *E-commerce*, *Waterfall*, PHP, My SQL

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini teknologi yang terus berkembang dan menyusup di semua sendi kehidupan manusia, tak terkecuali di bidang teknologi informasi. Kebutuhan masyarakat akan informasi sangat meningkat seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dan menghasilkan inovasi – inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu bidang yang berkembang pesat dan menjadi trend saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses di hampir seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dari berbagai golongan. Dengan internet kita bisa memperoleh informasi terbaru dalam segala bidang baik dari dalam maupun luar negeri. (Kurniawan, 2015)

Dengan semakin populer dan menjamurnya internet dan website, maka Toko Tazmania Cell yang bergerak pada bidang penjualan smartphonemengembangkan lingkup pemasarannya dan bisa menjangkau pelanggan yang berada di tempat yang jauh. Penerapan sistem informasi berbasis web menjadi pilihan sebagai media promosi dan pembelian yang tepat. Hal ini dilakukan agar para pelanggan semakin dimanjakan dengan layanan yang lebih baik. Dalam sistem informasi ini akan dipublikasikan tentang produk yang ada dan pemesanan produk.

Fadlillah (2016) dalam jurnal yang berjudul Rancangan Bangun Website dan E- Learning di TPQ Al-Fadhlillah menyatakan bahwa :

“Adanya situs website dan e-learning pada TPQ AL-Fadhlillah diharapkan dapat membantu dan memudahkan pengurus dalam mengelola TPQ AL-Fadhlillah, baik dari data pengajar, satri, jadwal pelajaran, dan materi pelajarannya serta e-learning yang dapat membantu proses belajar mengajarnya. Rancang bangun website sederhana dilengkapi dengan PHP dan MySQL, serta Macromedia Flash untuk membuat e-learning menjadi lebih menarik”.

FariborzidanZahedifard (2012) dalam jurnal yang berjudul “E-mail Marketing: *Advantages, Disadvantages and Improving Techniques*” mengatakan bahwa *e-commerce* merupakan cara organisasi melakukan bisnis. Menyadari pentingnya kontribusi *e-commerce* untuk pertumbuhan ekonomi bangsa, pemerintah memperkenalkan beberapa solusi untuk meningkatkan praktek *e-commerce*. Mereka juga berupaya untuk mendorong perusahaan-perusahaan publik dan swasta untuk mengadopsi *e-commerce* sebagai alat untuk menjadi lebih kompetitif di pasar global.

Bingi dan Mir (2000) dalam jurnal yang berjudul “*TheChallengesFacingGlobalE-commerce: AMultidimensionalPerspective*” mengatakan bahwa dalam melaksanakan e-bisnis perusahaan masih terbatas dengan adanya letak geografis suatu perusahaan. Dengan adanya inisiatif *e-commerce* maka kita dapat dengan mudah melakukan e-bisnis secara global. Namun demikian, sebelum melakukan *e-commerce* secara global, perusahaan *web-enabled* harus mempertimbangkan berbagai masalah diantaranya adalah masalah ekonomi, teknologi, sosial, dan hukum internasional.

Ahmed dan Dalbir (2011) dalam “*Potential E-Commerce Adoption Strategies For Libyan Organization*“ mengatakan bahwa penerapan *electronic commerce (e-commerce)* telah menjadikan hubungan yang erat antara produsen dan pelanggan dengan menyesuaikan fungsi baru yang unik untuk transaksi bisnis yang menyediakan dukungan yang handal yang meningkatkan fitur teknologi. Kemajuan ini diperoleh dari penerapan *e-commerce* yang membuka jalan bagi berbagai pedagang dengan kebutuhan bisnis yang unik sehingga merambah sampai ke lokasi terpencil. Berdasarkan meningkatnya kebutuhan untuk integrasi *e-commerce* di jaringan bisnis, maka penulis menerapkan *e-*

commerce antara negara-negara berkembang pada lingkungan bisnis Libya sebagai tolak ukur untuk potensi manajerial *e-commerce* sebagai teknologi bisnis yang mempuni.

Iyas (2011) dalam skripsi yang berjudul “Implementasi sistem Penjualan *Online* Berbasis *E-commerce*” yang mengatakan bahwa dimasa yang sekarang ini perusahaan harus pandai dalam memasarkan produknya. E-commerce merupakan pilihan yang bijak dalam hal ini. Disini penulis mengimplementasikan programnya pada Usaha Rumahan Griya Unik Wanita. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Tujuan dari penelitian ini adalah agar perusahaan tersebut lebih luas dalam memasarkan produknya. Metode yang di gunakan penulis yaitu menggunakan metode SDLC (*Sistem Development Life cycle*). Hasil akhir dari pembuatan sistem ini adalah mengimplementasikan produk dari toko tersebut sehingga perusahaan tersebut bisa menyebarluaskan produknya dan mempermudah transaksi pelanggan.

Menurut Apriyanto (2011), dengan judul skripsi “Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web pada CV.Sinar Terang Semarang” yang menyimpulkan bahwa di perkembangan dunia internet yang sangat cepat ini, perusahaan swasta, instansi dan institut pendidikan sangat tinggi akan kebutuhan informasi. Penelitian ini dilakukan di CV.Sinar Terang, yaitu toko yang melayani penjualan arloji dan beberapa bentuk jam lainnya serta untuk pelayanan perbaikannya. Dalam melakukan kegiatannya, CV.Sinar Terang masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Dengan masalah yang dihadapi oleh CV.Sinar Terang, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sebuah sistem ini akan dapat membantu kendala yang ada. Hasil akhir dari sistem ini yaitu memudahkan konsumen untuk mencari informasi tentang harga barang dan jasa , dan dapat bertransaksi secara *online* kapan saja, di mana saja tanpa harus datang langsung ke toko dan meninggalkan kegiatan mereka.

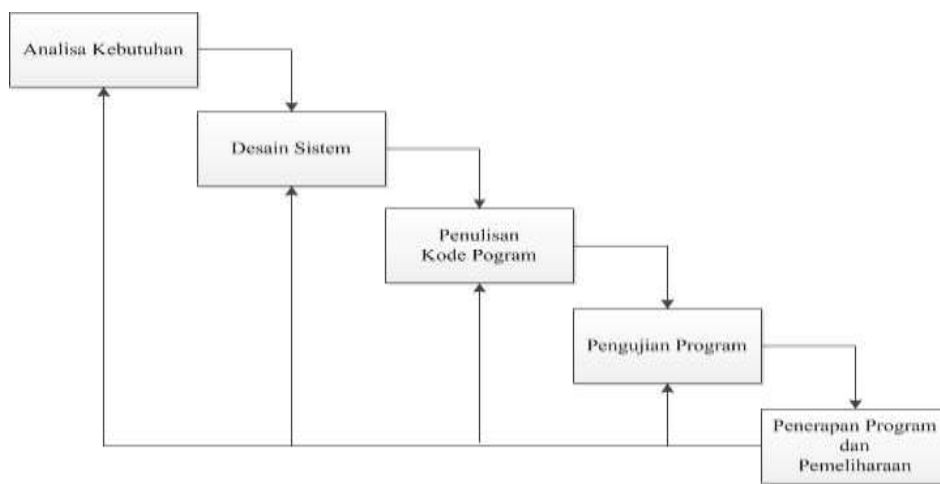
Menurut Fitriady Madhy (2014), dengan judul skripsi “Pembuatan Aplikasi *Ecommerce* Berbasis Web Pada Counter Hendpone Toko Jnr Phone Sebagai Media Promosi” berpendapat bahwa dengan meluasnya perdangan global, tidak cukup bagi pengusaha hanya mengandalkan selebaran dan iklan dalam media pemasaran. Masyarakat yang semakin banyak yang menggunakan internet akan menguntungkan apabila melakukan bisnis dengan media internet. Penulis dalam merancang toko jnr phone tersebut pada dasarnya ingin membuat sebuah *website* yang berisi katalog barang yang dijual. Dengan mengaplikasikan situs *e-commerce* pada toko tersebut, maka konsumen akan mengetahui informasi dan pembelian barang yang ditawarkan toko tersebut secara *online*.

Dari permasalahan yang dijabarkan diatas maka dibutuhkan sebuah web sistem informasi dan penjualan. Pembuatan sebuah web sistem informasi dan penjualan diharapkan dapat mempermudah promosi dan penjualan di tazmania cell secara maksimal. Serta memudahkan masyarakat dalam

melakukan pemilihan produk yang ingin dibeli juga dapat melihat kategori dari produk tersebut tanpa harus datang ke toko.

2. METODE

Metode pengembangan program menggunakan metode *waterfall* merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.



Gambar1. Diagram Metode *waterfall*

Keterangan Gambar 1:

Analisa Kebutuhan Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut.

Desain Sistem Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

Penulisan Kode Program Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta

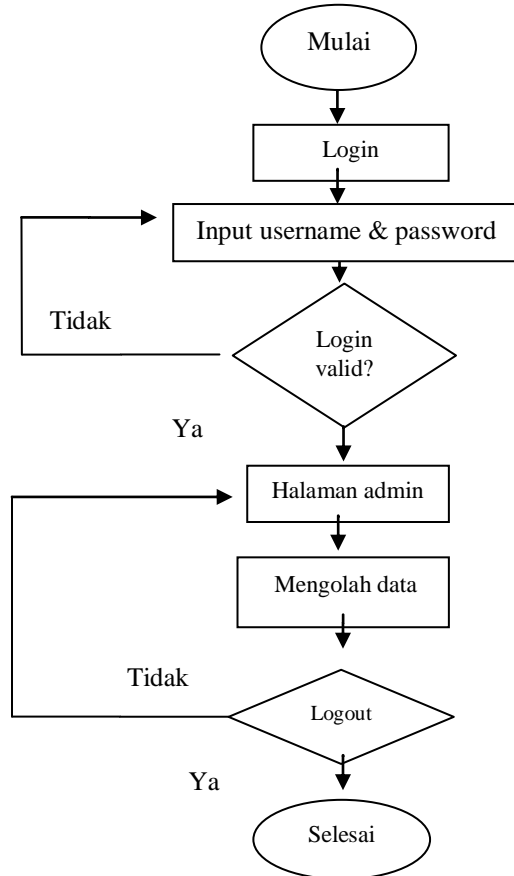
oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

Pengujian Program Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

Penerapan Program dan Pemeliharaan Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

Diagram Alir Sistem Admin pusat(*Flow Chart*)

Flowchart atau diagram alir admin pusat dapat dilihat pada Gambar 2.



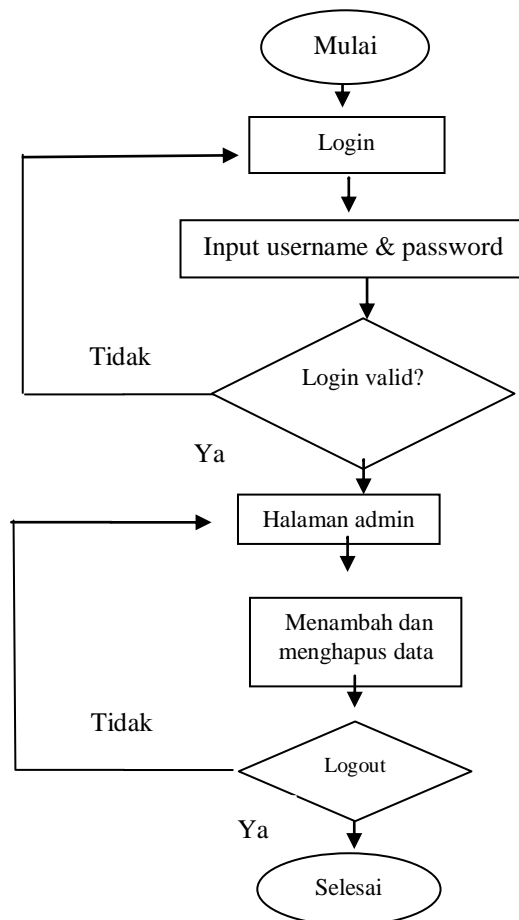
Gambar 2. Diagram Alir Admin pusat.

Keterangan dari Gambar 2:

- a) Mulai : admin memulai sistem
- b) login : Sistem memproses halaman login.
- c) Input username dan password: admin memasukkan username dan password kedalam sistem.
- d) Login valid? : sistem mengecek username dan password apakah valid atau tidak.
- e) Halaman admin : sistem memunculkan halaman admin.
- f) Mengolah data: Admin melakukan pengolahan semua data.
- g) Log out: admin keluar dari system.
- h) Selesai dari program.

Diagram Alir Sistem Admin cabang(Flow Chart)

Flowchart atau diagram alir admin cabang dapat dilihat pada Gambar 3.



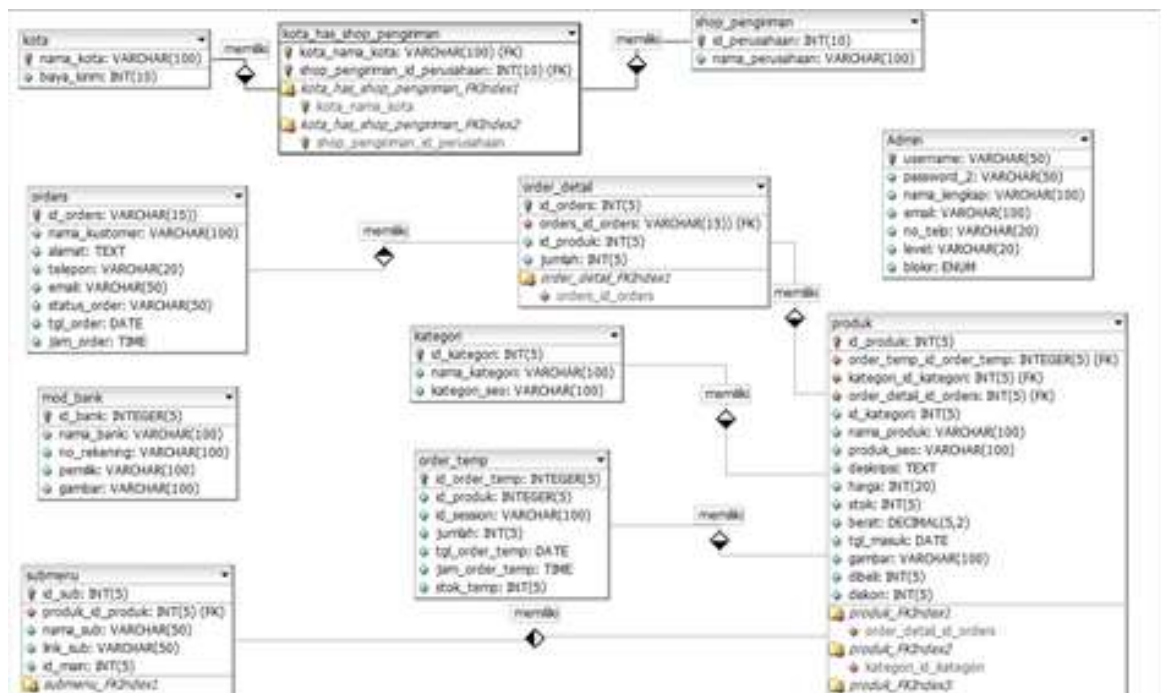
Gambar 3. Diagram Alir Admin cabang.

Keterangan dari Gambar 3:

- Mulai : admin memulai sistem
- login : Sistem memproses halaman login.
- Input usernamedan password: admin menginputkan username dan password kedalam sistem.
- Login valid? : sistem mengecek username dan password apakah valid atau tidak.
- Halaman admin : sistem memunculkan halaman admin.
- Menambah dan menghapus data : Admin menambah dan menghapus data.
- Log out: admin keluar dari system.
- Selesai dari progam.

Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Perancangan ERD dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar4.Perancangan ERD

Keterangan

Di dalam entity relationship diagram terdapat entitas yaitu admin, user, kategori, hubungi. User mempunyai relasi “melihat” kategori, kranjang belanja dan relasi “mengisi” ke hubungi. Admin mempunyai relasi “input, edit, dan delete” ke semua menu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Aplikasi

3.1.1 Halaman Beranda

Halaman beranda adalah tampilan utama dimana website tersebut di akses, halaman tersebut berisi menu beranda, profil, keranjang belanja, cara pembelian dan hubungi kami pada gambar 7.



Gambar 5. Halaman Beranda

3.1.2 Halaman Produk

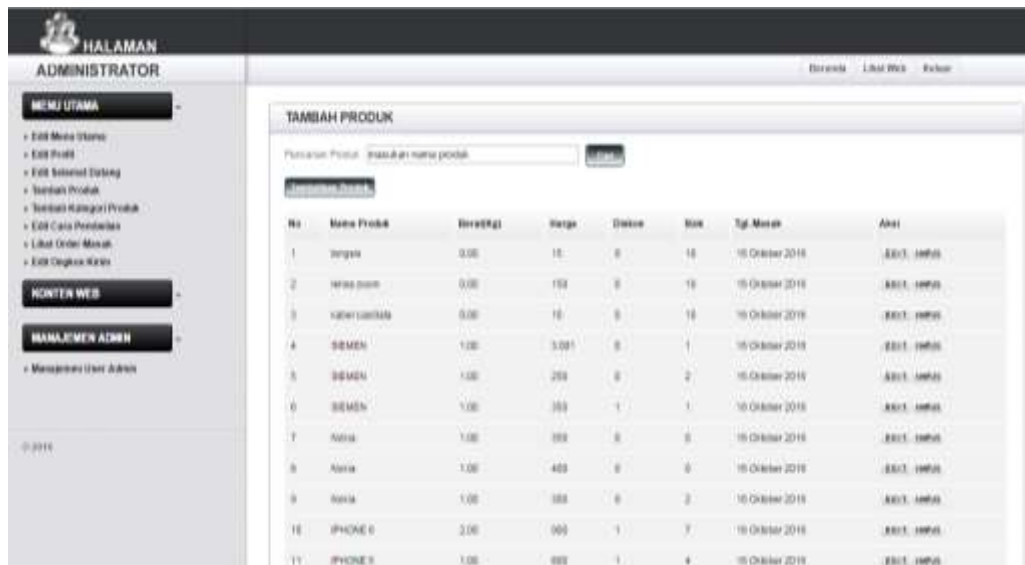
Halaman produk yaitu tentang halaman produk, seperti dapat dilihat pada gambar 8 halaman produk.



Gambar 6. Halaman Produk.

3.1.3 Halaman Beranda Admin

Halaman beranda admin adalah halaman yang berguna untuk mengedit hal hal yang berkaitan dengan toko tersebut seperti pada gambar 9.



Gambar 7. Halaman Beranda Admin

3.2 PENGUJIAN *BLACK BOX*

Pengujian *black box* (Nidhra dan Dondeti 2012) adalah pengujian berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang dimana penguji tersebut hanya mengetahui apa yang harus dilakukan *software* tanpa mengetahui bagaimana *software* tersebut beroperasi dan penguji tersebut tidak perlu untuk memeriksa kode-kode yang ada didalamnya. Penguji murni melakukannya hanya memasukan input tanpa mengetahui mengapa bisa demikian dan pengujian ini dilakukan pada produk yang benar-benar selesai. Berikut ini adalah pengujian *black box* yang dilakukan oleh admin tazmania cell.

3.2.1 Pengujian Tampilan Halaman Toko Sampai Dengan Halaman Admin

Pengujian tampilan halaman toko sampai dengan halaman admin dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Tampilan Halaman Toko sampai halaman admin

No	Pengujian	Status			
		SB	B	LB	KB
1	Tampilan Halaman Beranda		√		
2	Tampilan Halaman Profil		√		
3	Tampilan Keranjang Belanja		√		
4	Tampilan Cara Pembelian	√			
5	Tampilan Hubungi Kami		√		
6	Tampilan Halaman <i>login</i>		√		
7	Aksi <i>login</i>		√		
8	Edit Menu Utama	√			
9	Edit Profil	√			
10	Edit Selamat Datang	√			
11	Tambah produk	√			

12	Tambah Kategori Produk	√			
13	Edit cara pembelian	√			
14	Lihat Order Masuk		√		
15	Edit Ongkos Kirim			√	
16	Laporan Transaksi	√			
17	Tambah Produk		√		

Keterangan tabel 1.

Sangat Baik (SB) = 4

Baik (B) = 3

Lumayan Baik (LB) = 2

Kurang Baik (KB) = 1

Berdasarkan hasil ketiga table pengujian *black box* yang dilakukan oleh admin tazmaia celldias didapatkan hasil rata-rata 3,4 yang berarti pengujian *black box* telah berhasil dengan baik.

3.2.2 Pengujian Untuk Berbagai Macam Browser yang Ada

Untuk pengujian menggunakan *browser* google chrome, mozilla firefox, internet explorer hasilnya baik dan tampilannya sama dan tidak ada yang berubah.

3.2.3 Pengujian Menggunakan Kuesioner

Pengujian ini dilakukan kepada 10 responden guna untuk mengetahui tingkat kepuasan sebagai pengguna aplikasi. Setelah melakukan pengujian aplikasi secara langsung responden diminta untuk mengisi kuesioner. Penilaian dari kuesioner dibagi ke dalam 5 pertanyaan seperti yang terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah aplikasi ini sangat mudah dijalankan.				
2.	Aplikasi toko <i>online</i> ini memiliki tampilan yang menarik.				
3.	<i>Website</i> ini menyediakan informasi yang akurat.				
4.	Informasi yang tersedia dalam <i>website</i> ini sangat berguna bagi saya.				
5.	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan layanan yang disediakan <i>webite</i> ini				

Keterangan tabel 2.

Sangat Setuju (SS) = 4

Setuju (S) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Pada pengujian yang sudah dilakukan terhadap 10 responden yang telah melakukan penilaian melalui pengisian kuesioner. Tabel penilaian dari responden dapat dilihat pada table3.

Tabel 3. Daftar Rekapitulasi Kuesioner

Responden	Pertanyaan						Jawaban
	1	2	3	4	5	Rata-rata skor	
1	3	4	2	3	3	3	Setuju
2	3	4	3	2	4	3,2	Setuju
3	4	2	3	3	4	3,2	Setuju
4	3	3	4	3	3	3,2	Setuju
5	4	3	4	4	3	3,6	Sangat Setuju
6	3	3	4	2	3	3	Setuju
7	3	4	3	3	4	3,4	Setuju
8	3	3	4	3	4	3,4	Setuju
9	3	4	3	3	4	3,4	Setuju
10	3	4	3	3	3	3,2	Setuju

Persentase rata-rata jawaban responden seputar pertanyaan mengenai penilaian terhadap aplikasi adalah sebagai berikut.

Jawaban Sangat Setuju (SS) = 2 responden = $(2/20) \times 100\%$ = 10%

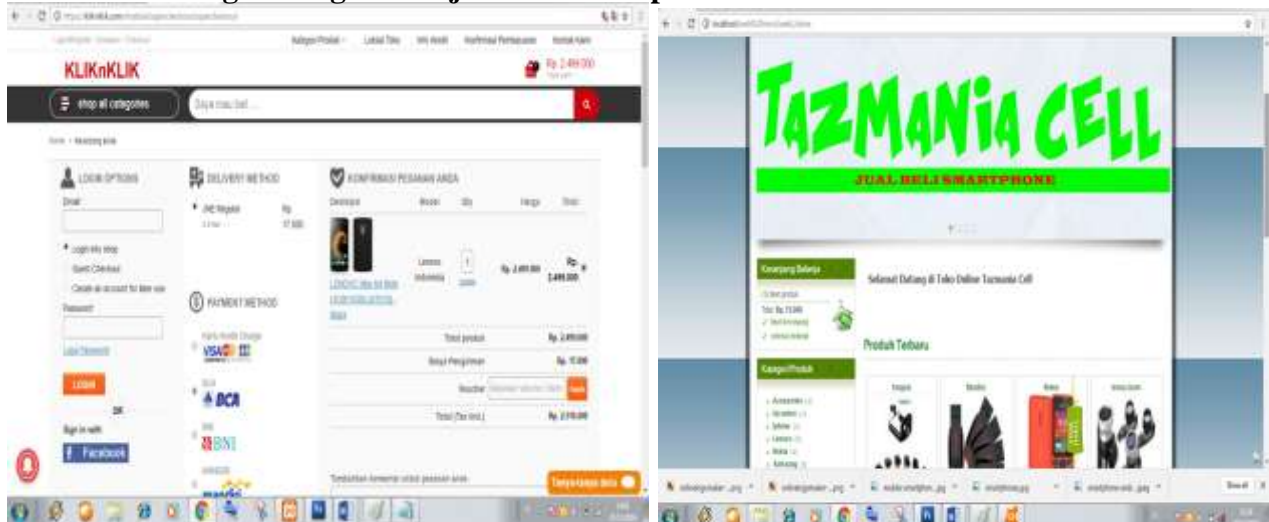
Jawaban Setuju (S) = 18 responden = $(18/20) \times 100\%$ = 90%

Jawaban Tidak Setuju (TS) = 0 responden = 0%

Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = 0 responden = 0%

Berdasarkan pengujian langsung kepada 20 responden yang disertai dengan penilaian melalui kuesioner menunjukkan bahwa 10% responden menyatakan sangat setuju dan 90% menyatakan setuju dan 0% yang lain menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan puas terhadap aplikasi tersebut.

3.2.4 Perbandingan dengan web jual beli smartphone



Gambar 8. Perbandingan dengan web kliknklik di halaman Beranda



Gambar 9. Perbandingan dengan web raya di halaman Beranda

4 PENUTUP

Dari hasil pembuatan Aplikasi Toko *Online (e-commerce)* berbasis PHP dan MySQL . Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut : Telah dibuatnya Aplikasi yang dapat membantu Tazmania Cell dalam memasarkan produk-produknya. Berdasarkan pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik sebagaimana mestinya.

Penulis mengajukan beberapa saran yang mungkin dapat di pertimbangkan dalam pengembangan aplikasi tersebut untuk kedepannya. Untuk kedepannya mungkin akan lebih fleksibel apabila di buatkan aplikasi pada versi android. Sistem pemesanan hanya berbasis web, hal ini dapat di kembangkan lagi dengan menambahkan sistem pemesanan berbasis lainnya seperti SMS Gateway.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, A. A., Dalbir, S., & Ibrahim, M. (2011). Potential e-commerce adoption strategies for Libyan organization. *International Journal of*.
- Apriyanto, N. C. (2011). *Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada CV. Sinar Terang Semarang* (Doctoral dissertation, UPN" VETERAN" YOGYAKARTA).
- Bingi, P. & Mir, A. (2000). The Challenges Facing Global E-commerce: A multidimensional Perspective. *Information System Management Journal*, 17(14), pp.26-34.

- Fadlilah, U. (2016). Rancang Bangun Website dan E-Learning di TPQ Al-Fadhilah. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1(1).
- Fariborzi, E., & Zahedifard, M. (2012). E-mail Marketing: Advantages, Disadvantages and Improving Techniques. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 2(3), 232.
- Fitriady, Madhy. (2014). *"Pembuatan Aplikasi Ecommerce Berbasis Web Pada Counter Handphone Toko Jnr Phone Sebagai Media Promosi "*. Skripsi. Amikom Yogyakarta.
- Iyas. (2011). *"Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-commerce"*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.